

# Phonologie

## Rappel :

- La syllabe d'attaque est la 1ère syllabe d'un mot.
- La syllabe finale est la dernière syllabe d'un mot .

## Activité 1 : ça commence pareil ou pas ?

### • Objectifs :

- Identifier les syllabes d'attaques
  - Associer des mots ayant la même attaque
- *Règle du jeu :* Donner une liste de mots ayant la même syllabe d'attaque que PA-PILLON et des mots intrus . A chaque fois que l'élève entend la même syllabe d'attaque, il lève la carte verte . A l'inverse, si l'élève considère qu'ils n'ont pas la même attaque , il lève la carte rouge .

→ Étape 1 : Le mot référent est PAPIILLON . Demander à l'élève de vous donner sa syllabe d'attaque . ( si il ne sait plus ce que c'est, lui dire que la syllabe d'attaque est la 1ère syllabe d'un mot )

→ Étape 2 : Dire les mots suivants . A chaque mot dit, l'élève doit soit lever la carte rouge, soit la carte verte . Vous le corrigerez si besoin .

Liste de mots : **P**apier, **p**arasol, **é**pée, **b**ouchon , **p**anier, **c**hemise, **p**alais, **c**hapeau, **p**apa, **p**âtes, **b**ouquet, **p**age, **p**aquebot et **p**anda.



## Activité 2 : ça finit pareil ou pas ?

- **Objectifs :**
  - Identifier la syllabe finale d'un mot
  - Associer des mots ayant la même syllabe finale

Mêmes règles du jeu précédent sauf qu'ici il s'agit de faire trouver les syllabes finales identiques.

→ Étape 1 : Demander à l'élève de trouver la syllabe finale du mot référent : COUTEAU → TO

→ Étape 2 : Donner cette liste de mots : Bateau , gâteau, otarie, boulon, marteau, manteau, bouée, violon, chapiteau, souris, poireau, loto, râteau, fusée .

## Activité 3 : Mais où se cachent les syllabes ?

- **Objectif :** Localiser et coder les syllabes d'un mot

→ Étape 1 : L'élève découpe dans des magazines des images d'objets ou d'aliments puis colle sur une feuille .

→ Étape 2 : Puis il/ elle doit scander et dénombrer les syllabes de chaque mot-images .

→ Étape 3 : Sous chaque image, représenter les syllabes par des ronds . 1 syllabe = 1 rond

→ Étape 4 : Demander à l'élève de retrouver une syllabe dans un mot : par exemple : Image d'un chapeau : l'élève représente les deux syllabes par deux ronds . Demander de retrouver la syllabe "peau" , il devra dire si c'est la syllabe d'attaque ou finale ou au milieu du mot puis l'élève devra colorier le rond correspondant à la syllabe dite . Procéder de la même manière pour les autres mot-images

